Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 10 - **2010-2011**

HOBBY CONSOLAS

→ TAL COMO ÉRAMOS
¡CAMPEONES DEL MUNDO!

→ CURIOSIDADES
ARRANCA EL GAMEFEST

LAS JOYAS DE LA ÉPOCA
ZELDA SKYWARD SWORD
El viaje más profundo de la saga

→ JUEGOS IMPRESCINDIBLES
- Red Dead Redemption
- Super Mario Galaxy
- CoD Black Ops
- Uncharted 3
- God of War III
- Skyrim

ASÍ JUGÁBAMOS
PlayStation 3 y Xbox 360 siguen la estela de Wii

KINECT VS PS MOVE

.un auténtico equipazo

Con pocos cambios en plantilla, la redacción de Hobby Consolas tuvo que "reciclarse" para la nueva era digital.


MANUEL DEL CAMPO siguió dirigiendo la revista y fue clave en la creación de nuestra web.


JAVIER ABAD continuó demostrando su gran labor como subdirector. ¡No se le escapaba nada!


DAVID MARTÍNEZ se "hinchó" a analizar juegos... y a pegarnos palizas online en *CoD*.


DANIEL QUESADA siguió la misma línea que David... pero ganándonos en *Street Fighter*.


FCO. JAVIER GAMBOA, uno de los "clásicos", dibujó algunas de sus viñetas más inspiradas.


DAVID ALONSO alternó sus colaboraciones en la revista con su trabajo en Hobbynews.es.


MARIO JIMÉNEZ siguió siendo uno de los colaboradores más prolíficos.


GUSTAVO ACERO fue una de las nuevas, y "nintenderas", incorporaciones.


JUAN CARLOS RAMÍREZ se consolidó como un gran colaborador durante esta etapa de la revista.


CARLOS HERGUETA demostró ser un experto en videojuegos y nuevas tecnologías.


CARLOS VILLASANTE nos regaló sus últimos textos antes de abandonar la revista. ¡Un figura!


JAVIER PARRADO nos alucinó con su capacidad para destripar todos los juegos en sus guías.


RAFAEL AZNAR devoró todo los juegos de velocidad y deportivos que pilló por banda.


BORJA ABADIE demostró su versatilidad a la hora de analizar títulos de cualquier género.

moviéndonos... ¡también en 3d!

La llegada de Kinect y PS Move, junto al buen momento de Wii y la puesta de largo de 3DS, fueron los puntos álgidos de una época en la que las compañías buscaron con decisión ofrecer experiencias totalmente nuevas.



Tocaba moverse...

El novedoso sistema de control de Wii, que tan buen resultado estaba dando a Nintendo, propició que Sony y Microsoft movieran ficha para ofrecer a sus usuarios una alternativa que les permitiera levantarse del sofá y utilizar su cuerpo para jugar. Así, PS Move y Kinect, de los que ya os habíamos hablado en profundidad, se estrenaron por fin e iniciaron una batalla colosal por hacerse con un trozo de un pastel del que Nintendo estaba ya empachada. El futuro, nos decían, estaba ligado al control por movimiento y a las 3 dimensiones, que dieron pie al nacimiento de una consola tan alucinante como 3DS.

... y nosotros no paramos quietos

Como siempre, en Hobby Consolas no nos limitamos a ser meros espectadores de esta "nueva etapa" en el mundo de los videojuegos, y nuestra revista también evolucionó para adaptarse a una época en la que "lo digital" comenzaba a mandar cada vez con más fuerza. Así nacieron iniciativas como incluir imágenes en 3D (y unas gafas de regalo para verlas) en nuestra revista, inaugurar un nuevo estilo mucho más moderno y en el que nuestra relación con vosotros, gracias a la inmediatez de las redes sociales, era más fluida que nunca, o "complementar" nuestros contenidos con el recién nacido portal Hobbynews.es. Todo nos pareció poco con tal de demostraros que nuestra ilusión por los videojuegos, y las ganas de compartirla con vosotros, eran iguales (o mayores) que 20 años atrás. ¡Y eso es algo que nunca cambiará!



1

El gol de Iniesta ante Holanda en la final del mundial de Sudáfrica dio la victoria a la selección e2spañola.

2

El "Waka Waka" de Shakira fue la canción que más oímos durante 2010. ¡Nos la ponían hasta en la sopa!

3

La huelga General del 29 de septiembre fue la séptima desde la llegada de la Democracia.

6

La película Celda 211, protagonizada por Luis Tosar, fue la gran vencedora en la gala de los Premios Goya de 2010.

5

Una erupción volcánica en Islandia alteró a medio mundo.

4

La huelga de controladores aéreos en España fue uno de los temas que más dio que hablar en los medios de comunicación. ¡Menuda se lió!

7

El fichaje de Mourinho por el Real Madrid hizo correr ríos de tinta.

8

Steve Jobs presentó iPad, la primera tablet que Apple lanzaba al mercado.

9

Águila Roja fue la serie con más índice de audiencia en la televisión en España durante 2010.

12

El 11 de marzo de 2011 Japón sufrió un devastador terremoto de 8,9 grados en la escala de Richter.



10

La manifestación en la madrileña Plaza de la Puerta del Sol fue una de las imágenes más identificativas del Movimiento 15M.



11

El paro alcanzó cotas históricas y se convirtió en el tema principal de gran parte de los informativos y periódicos.



13

El 23 de julio de 2011, la cantante británica Amy Winehouse falleció a los 27 años de edad.



El estreno de la serie Juego de Tronos se convirtió en un auténtico fenómeno de masas.



Esta fue una de las imágenes que nos dejó la operación de Estados Unidos contra Bin Laden.



La boda entre Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton acaparó toda la atención de la prensa rosa.

Adele fue una de las artistas revelación del año 2011.



La original "The Artist", dirigida por Michel Hazanavicius, fue una de las películas que mas dio que hablar en 2011.

españa se indigna

La creación del Movimiento 15M, o de los indignados, fue el acontecimiento más relevante en nuestro país durante esta convulsa etapa, en la que algunas cosas cambiaron para siempre.

La multitudinaria manifestación del 15 de mayo de 2011 fue el punto álgido de una etapa histórica para España. ¡Pero no fue lo único que pasó!

El 2010 de Iniesta

El gol de Iniesta en la final de la Copa Mundial de Sudáfrica ❶ fue, con casi toda seguridad, lo más comentado de 2010 en España. Pero, por desgracia, no todo fue bailar el "Waka Waka" ❷, y nuestro país siguió sumido en una profunda crisis económica que desembocó en una huelga general ❸ en contra de la recién aprobada reforma laboral, y a la que hubo que sumar la protagonizada por los controladores aéreos españoles ❹, que sembró el caos en decenas de aeropuertos y perjudicó a miles de pasajeros. Si a esto le sumamos la que se lió en el tráfico aéreo de medio mundo cuando entró en erupción el volcán islandés Eyjafjallajökull ❺, la verdad es que, en muchas ocasiones, coger un avión en aquel año fue más "chungo" que Malamadre, el protagonista de la gran Celda 211 ❻, la película que arrasó en los premios Goya de 2010.

Algo menos complicado (no mucho) que el personaje interpretado por Luis Tosar era Mourinho ❼, cuyo fichaje por el Real Madrid fue casi tan mediático como la presentación del iPad ❽, la primera tablet de Apple, que no convenció de primeras a todo el mundo, pero que nos permitió ver la serie del momento, Águila Roja ❾, tirados cómodamente en la cama. ¡Así sí!

2011 y el 15M

La creación del Movimiento 15M, o de los Indignados ❿, fue un acontecimiento histórico en España, un país azotado por las elevadas cifras del paro ⓫, y desde el que asistimos con espanto al terrible tsunami ⓬ deJapón.

Otros dos sucesos que convulsionaron a la prensa internacional fueron, por un lado, el fallecimiento de Amy Winehouse ⓭ a los 27 años de edad y, por el otro, la muerte del terrorista más buscado del planeta, Osama Bin Laden ⓮, que fue abatido en una operación especial del ejército estadounidense.

Como veis, este año fue de lo más convulso, aunque ni siquiera eso nos preparó para lo que nos deparaba la serie del momento, Juego de Tronos ⓯. De intrigas, rumores y sangre azul estuvo también salpicada la "·boda del año", o lo que es lo mismo, la que unió a Guillermo de Inglaterra y Kate Middleton ⓰, y que llenó más páginas en la prensa que The Artist ⓱, la gran triunfadora de los premios Oscar en 2011. En definitiva: un año que, como cantó Adele ⓲, nos dejó algunas cosas buenas a pesar de, también, hacernos "rodar en las profundidades".

El mimo puesto en sus juegos exclusivos fue clave en el éxito de PlayStation 3 durante esta época.

nuevas formas de jugar

La llegada de PlayStation Move, Kinect y 3DS fueron las revolucionarias apuestas de Sony, Microsoft y Nintendo, quienes seguían en su particular lucha por desmarcarse.

Tras el arrollador éxito de Nintendo con Wii, sus competidoras directas, Sony y Microsoft, iniciaron una carrera por brindar a sus consolas nuevos e innovadores sistemas de control. ¿Conseguirían dar en el clavo?

Zelda y Mario arropan a Wii

Con una posición muy fuerte en el mercado, propiciada por un brutal ritmo de ventas acumulado, la consola de Nintendo siguió manteniendo un grandísimo nivel durante 2010 y 2011. Para ello, Wii apostó por mantener la fórmula que tan buenos resultados le había dado desde su lanzamiento, o lo que es lo mismo, alternar la salida de juegos "casuales", o destinados a captar la atención del "gran público", con nuevas entregas de sus sagas más potentes. Los geniales *Super Mario Galaxy 2* y, sobre todo, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, fueron dos de los mejores títulos que recibió Wii en esta etapa. Su calidad era tan grande, que prácticamente justificaban la compra de la consola por sí solos, algo que contribuyó enormemente a que la máquina siguiera triunfando en ventas, en especial durante 2010.

> Despues del éxito masivo de Wii en todo el mundo, Sony se subió al carro del control de movimiento con PS Move, un nuevo dispositivo con el que amplió las posibilidades de PlayStation 3

Sony, la primera en "moverse"

En septiembre de 2010, PS3 recibió por fin su tan esperado sistema de control por movimiento. Con PlayStation Move, Sony trató de plantar cara a Wii, ofreciendo para su consola una alternativa de



algo se mueve en playstation

Sony se subió al carro del control por movimiento popularizado por Wii con PS Move, un nuevo perfiférico para PS3. Compuesto por un mando "cilíndrico" y la cámara PS Eye, este sistema gozaba de gran precisión, y pronto muchas compañías apostaron por lanzar juegos exclusivos que aprovechaban sus características, así como parches que añadían compatibilidad a títulos ya disponibles en el mercado, como fue el caso de *Heavy Rain*.

Esta fue una de las primeras imágenes oficiales que tuvimos de la versión final de PS Move.

Probamos PS Move mucho antes de que se pusiera a la venta en España, en septiembre de 2010, y os ofrecimos un extenso reportaje en el que os detallamos sus características definitivas y nuestras primeras impresiones.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **87 millones**

La salida Xbox 360 Slim fue una de las grandes apuestas de Microsoft durante este periodo, al que se sumó el estreno de Kinect, su innovador sistema de control de movimiento. Todo esto, unido a un buen número de imprescindibles títulos exclusivos, como *Alan Wake, Halo: Reach* o *Gears of War 3*, hicieron de Xbox 360 la plataforma favorita de gran parte de los usuarios de esta generación de consolas.

PLAYSTATION 3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La máquina de Sony siguió ganando adeptos gracias a un fantástico trabajo de la compañía a la hora de dotarla de grandes juegos exclusivos. Así, en esta época PS3 alumbró algunos de los juegos más espectaculares de su historia, como *Heavy Rain, Gran Turismo 5* o *God of War III*. A esto hubo que sumar la llegada de PS Move, que atrajo a un nuevo sector del público.

control similar a la propuesta por Nintendo, pero que presumía, según rezaba su campaña publicitaria, de ser mucho más precisa, inmersiva y realista gracias a los gráficos en alta definición que era capaz de mostrar PS3 y a la integración del sistema con PlayStation Eye, cámara necesaria para el posicionamiento de sus mandos.

Como seguro que sabéis, PlayStation Move nunca consiguió el éxito esperado por Sony, pero eso no fue óbice para que PS3 regalara a sus usuarios dos años inolvidables, gracias a la llegada de algunos de los mejores juegos exclusivos de su

Este era el precioso diseño de Xbox 360 Slim, la nueva versión más ligera y eficiente de la consola.

La variedad de juegos que acompañó al lanzamiento de PS Move fue bastante alta, aunque muchos de ellos no tuvieron demasiada calidad y sirvieron más como demostración técnica de las capacidades del nuevo control que otra cosa.



Kinect nos invitaba a ponernos de pie para ultilizar nuestro cuerpo como mando de control.

de project natal a kinect

Tras la espectacular demo de *Project Milo* que Peter Molyneux mostró durante el E3 de 2009, la expectación por "Project Natal" era máxima. Por fin, en noviembre de 2010 Microsoft puso a la venta Kinect, su sistema de control sin mandos que prometía revolucionar el mundo de los videojuegos. Dotado de tecnología de última generación, este dispositivo era capaz de reconocer nuestros movimientos y trasladarlos con gran precisión a la pantalla, lo que dio a pie a un catálogo de lanzamiento repleto de propuestas tan variadas como originales.

Wii siguió arrasando en todos los mercados durante esta etapa, sobre todo en 2010.

historia, como *Uncharted 3*, *Red Dead Redemption* o *God of War III*, un impresionante trío que brilló con luz propia dentro de un espectacular catálogo que, además, mejoró durante estos dos años gracias al lanzamiento de innumerables juegazos multiplataforma, pero que también sirvió para demostrar, por enésima vez, que la consola parecía no entender de limitaciones técnicas.

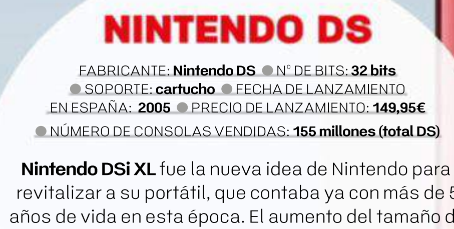
Xbox 360, haciendo bien los deberes

Microsoft, la tercera en discordia, no se quedó, ni muchísimo menos, de brazos cruzados durante esta etapa y siguió trabajando muy duro para mantener el increíble nivel al que nos tenía acostumbrados. Y lo hizo de muchas maneras. En primer lugar, la salida de Xbox 360 Slim, la nueva versión más pequeña, ligera y eficiente de su máquina, supuso un nuevo empuje a la ya "veterana" plataforma, que -recordemos- fue la que dio el

Wii

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **IBM Broadway** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **102 millones**

La era dorada de Wii parecía no tener fin y, de nuevo, consiguió ser la consola de sobremesa más vendida durante 2010, logrando también colocar a 3 de sus juegos exclusivos, *Wii Sports*, *Wii Sports Resort* y *New Super Mario Bros.* en el top 3 de ventas. A este gran momento contribuyó también la salida de juegos inolvidables, como *Super Mario Galaxy 2* o, ya en 2011, *The Legend of Zelda: Skyward Sword*.



NINTENDO DS

FABRICANTE: **Nintendo DS** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **149,95€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **155 millones (total DS)**

Nintendo DSi XL fue la nueva idea de Nintendo para revitalizar a su portátil, que contaba ya con más de 5 años de vida en esta época. El aumento del tamaño de sus pantallas, de 3,205 a 4,20 pulgadas, fue la característica más destacada de esta revisión, que no buscaba reemplazar a las versiones precedentes, sino ofrecer una alternativa a los jugadores más exigentes. Sin duda, una consola espectacular.



El color "rojo cereza" fue uno de los elegidos por Nintendo para el lanzamiento de DSi XL. ¡Preciosa!

La respuesta de Microsoft a Wii y PS Move fue el lanzamiento de Kinect en Xbox 360, un avanzado sistema de detección de movimiento que nos permitía jugar sin mando de control.

pistoletazo de salida a esta séptima generación. Pese a esto, Xbox 360 seguía en plena forma y era el sistema elegido por un gran número de nuevos jugadores, debido al sólido catálogo que ya tenía formado, a la salida de exclusivos de la talla de *Halo: Reach* o a su superior rendimiento con muchos títulos multiplataforma, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* o *Call of Duty: Black Ops*. Pero los de Redmon tenían muchas más sorpresas...

Adiós "Project Natal"... ¡hola Kinect!

Tras darse a conocer durante el E3 2009, la expectación que suscitó el nuevo sistema de control en el que trabajaba Microsoft, al que se le conocía por su nombre en clave, Project Natal, agitó los cimientos del sector. Finalmente, y tras muchos meses de apuestas, rumores y la

la invasión de los juegos móviles

Aunque ya llevaban varios años acompañándonos, como podíais leer cada mes en la sección Planeta Móvil de nuestra revista, en esta etapa el mercado de juegos para móviles creció de forma desmesurada. Tanto, que muchos se atrevieron a vaticinar que los smartphones terminarían acabando con las consolas portátiles. ¿El motivo? La llegada de juegos cada vez más ambiciosos gracias a las enormes capacidades de terminales de última generación y a la popularización de las nuevas tabletas, como el iPad.

Sony quiso hacerse con el mercado de juegos para móvil con su terminal Xperia Play.

REPORTAJE

LOS JUEGOS

LOS MODELOS

Existen decenas de tablets en el mercado, con tres sistemas operativos y gran variedad de precios.

iPad 2

Galaxy Tab

S1

Xoom

ASÍ ES XPERIA PLAY

DATOS TÉCNICOS

LOS PRIMEROS JUEGOS

¿QUÉ NOS HA PARECIDO?



PSP

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **128 bits** ● SOPORTE: **UMD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2006** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **80 millones**

La portátil de Sony, pese a que contaba con un fantástico catálogo a sus espaldas, no consiguió tampoco despegar del todo en esta época. La fortísima posición de DS en el mercado y el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita, jugaron muy en su contra. Aun así, la máquina portátil de la casa PlayStation recibió grandes títulos, como *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *Metal Gear Solid: Peace Walker* o *God of War: Ghost of Sparta*.

La etapa final de PSP se vio eclipsada por el anuncio oficial de su sucesora, PS Vita.

promesa de una revolución sin precedentes, la siguiente edición del E3, la celebrada en 2010, sirvió para que Microsoft desvelara todos los detalles de Kinect, el nombre definitivo del periférico. Finalmente, en noviembre de ese mismo año, el esperado dispositivo se puso a la venta en diferentes packs (en solitario junto a *Kinect Sports*, o incluido junto a Xbox 360) y su llegada acaparó la atención de todos los medios de comunicación, ya que su tecnología era tan avanzada que abría un amplio abanico de posibilidades en terrenos muy dispares, como la medicina. Todo eso estaba muy bien, ¿pero sería capaz de revolucionar nuestra forma de jugar? Solo el tiempo lo diría...

3DS, la nueva apuesta de Nintendo

Y ya que hablamos de revoluciones, otra compañía que sorprendió a medio mundo fue Nintendo. En una época en la que el contenido 3D estaba más de moda que nunca, y en la que nos pasábamos las horas discutiendo si eran mejores las gafas activas o pasivas, la compañía nipona lanzó al mercado 3DS. Su nueva portátil era capaz de mostrar imágenes tridimensionales sin necesidad de accesorios externos, gracias a la autoestereoscopia. A pesar de esta atractiva característica, las cifras de ventas no acompañaban, lo que hizo que Nintendo tomara la polémica decisión de bajar el precio oficial de la máquina de 249€ a 169€... ¡tan solo 4 meses después de su salida!

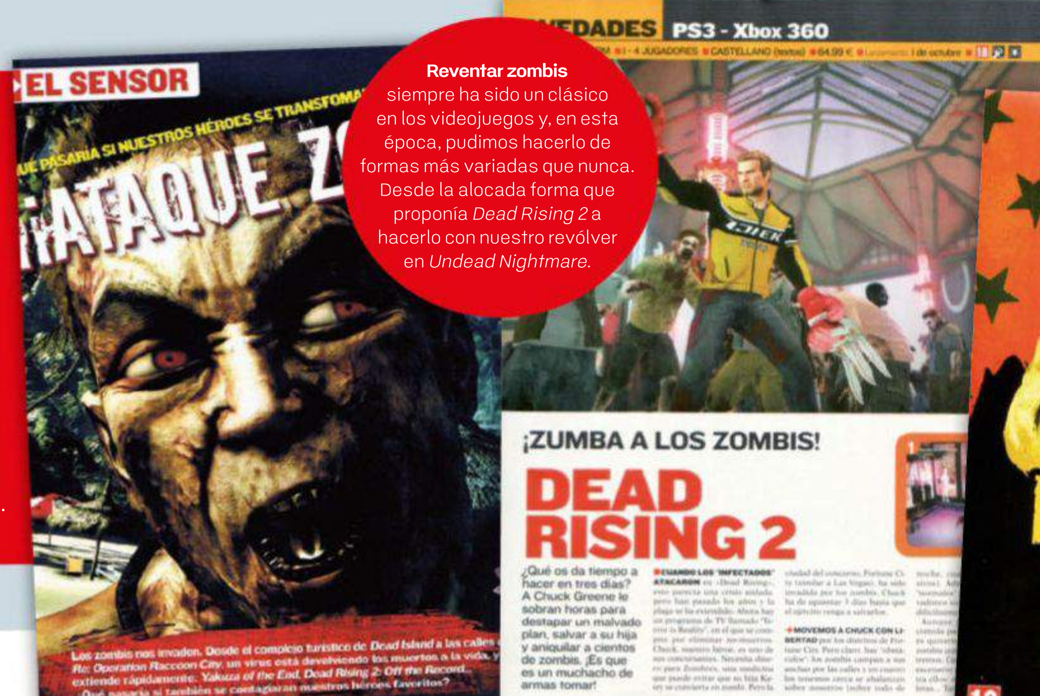
Para compensar a los primeros compradores, los de Kyoto regalaron 20 juegos clásicos, descargables a través de eShop, algo que no fue suficiente para evitar el enfado de muchos de ellos... pero sí para hacer que la máquina despegara definitivamente. Por su parte, la "pequeña de la casa", DS, siguió gozando de gran salud y ambas lograron superar en ventas a PSP en 2011, una portátil que, aunque siguió ofreciendo grandes juegos en esta etapa, vio como Sony y la mayoría de compañías iban retirándole poco a poco su apoyo debido al anuncio de su sucesora, PS Vita, que llegaría a España en febrero de 2012. Una pena, pero así es la vida... ¡también para las consolas!

Nintendo buscó revolucionar el mercado portátil con 3DS, una consola capaz de mostrar gráficos en 3D sin necesidad de gafas, accesorio necesario para disfrutar de la tecnología en otras consolas.

Con un diseño similar a DS, la nueva consola añadía muchas novedades, como stick analógico.

invasión zombi

Aunque realmente nunca habían llegado a irse del todo, los zombis vivieron un importante repunte de popularidad en el mundo de los videojuegos durante esta época. Así, los muertos vivientes fueron los protagonistas de un gran número de títulos y, además, consiguieron "infectar" a sagas y juegos en los que, en principio, no pintaban demasiado, como *Red Dead Redemption*. Esta situación abrió un debate entre los usuarios. ¿Cansaban ya los zombis?



Reventar zombis siempre ha sido un clásico en los videojuegos y, en esta época, pudimos hacerlo de formas más variadas que nunca. Desde la alocada forma que proponía *Dead Rising 2* a hacerlo con nuestro revólver en *Undead Nightmare*.



Si ya en el pasado número de es
al nacimiento de la "era 3D", en e
popularizó enormemente esta te
cambiar nuestra forma de ver los videojuegos
siempre. La proliferación (y bajada de precio)
televisiones con capacidades 3D, la salida de
como *Crysis 2* y el lanzamiento de 3DS fueron
determinante en est … i bien es cierto que la
idea nunca llegó a c … entre los jugadores y
pronto la fiebre inici … segundo plano.

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM11 Dual-Core**
● SOPORTE: **Cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€**
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones**

Los gráficos en 3D sin necesidad de ningún accesorio opcional fueron el principal reclamo de 3DS, la nueva portátil de Nintendo que salió a la venta en España en marzo de 2011. La máquina, que era mucho más potente que DS, también permitía tomar fotografías tridimensionales e interactuar con juegos de Realidad Aumentada. ¡Todo un prodigio!

Pese a la "moda zombi", algunos títulos en los que los fans sí los reclamaban, como *Resident Evil Revelations*, prescindieron de ellos. ¡Qué cosas!



El pelícaro permitía a Link alcanzar cualquier isla o región de una forma muy cómoda.



1 el inicio de una gran leyenda
zelda skyward sword



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **243**
- NOTA: **97**

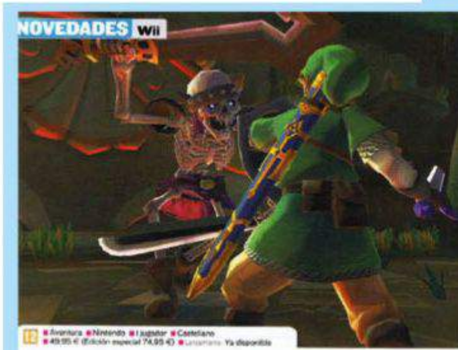
¡mosquis!

ES EL PRIMER JUEGO de la saga, cronológicamente hablando. Le siguen *The Minish Cap*, *Four Swords* y el gran *Ocarina of Time*.

LINK DEJÓ DE SER ZURDO a causa del control, ya que Nintendo pensó que la mayoría de jugadores son diestros.

Tras revolucionar Hyrule con el genial *Twilight Princess*, Link regresó a Wii una última vez para protagonizar una de las entregas más profundas, divertidas y especiales de toda la historia de la saga *The Legend of Zelda*.

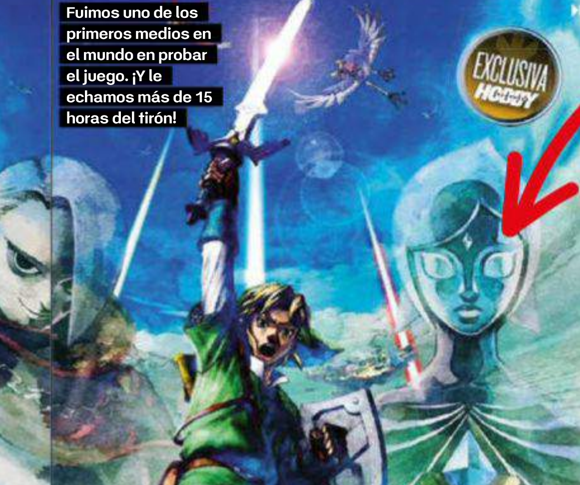
Toda leyenda tiene un comienzo, y con *Skyward Sword* pudimos conocer el origen de una de las más grandes de nuestro tiempo: la de Link en *The Legend of Zelda*. Gracias a la quirúrgica precisión de Wii Motion Plus, en esta aventura sentimos más que nunca la espada del hyliano en nuestras propias manos, que -en las primeras partidas- temblaron de emoción mientras nos batíamos en duelo contra variados enemigos y jefes finales, resolvíamos puzles que mezclaban ingenio y habilidad de forma magistral, navegábamos a toda vela para dejar atrás a los bokoblins o sobrevolábamos el cielo a lomos de nuestro fiel pelícaro. Todos los elementos característicos de la saga *Zelda* se fundieron como el acero en un título absolutamente imprescindible y que, además de revelarnos detalles tan importantes como la forja de la Trifuerza o de la Espada Maestra, conseguía que sus más de 50 horas de duración se convirtiesen en un auténtico suspiro.


NOVEDADES Wii

Cuando Link encontró a Zelda

ZELDA SKYWARD SWORD

Aunque estemos hasta el gorro de ver la muletilla "el origen" en tantas películas, descubrir cómo se forjaron la Trifuerza y la Espada Maestra es un acontecimiento que solo se produce una vez en la vida.


REPORTAJE

YA HEMOS JUGADO LAS PRIMERAS 15 HORAS DE SKYWARD SWORD

EL HÉROE QUE TOCÓ EL CIELO

The Legend of Zelda celebra su 25 Aniversario con una aventura que elevará nuestros mandos Wii Plus más allá de las nubes. Link emprenderá el vuelo el 18 de noviembre, pero en Hobby Consolas ya nos hemos embarcado en el viaje más profundo y complejo de la saga. ¿Logrará sorprendernos a estas "alturas"?

Fuimos uno de los primeros medios en el mundo en probar el juego. ¡Y le echamos más de 15 horas del tirón!



La precisión del sistema de control era brutal, lo que daba pie a unos intensos combates.

La llegada de la nueva aventura de Link en Wii coincidió el 25 aniversario de la saga Zelda, y su calidad estuvo a la altura de tan señalada onomástica

su paso por la revista

El 25 aniversario de *Zelda* y la expectación que levantó el juego, hizo que *Skyward Sword* protagonizara decenas de páginas en muchos números de Hobby Consolas, incluyendo 2 suplementos exclusivos.

Con esta espectacular portada hicimos nuestro particular homenaje al juego.

Esta fue la portada de uno de los suplementos exclusivos que realizamos.

nuestra nota

"La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado". Así de contundente se mostró Gustavo Acero, autor del análisis, tras completar el juego sin perderse ni uno de sus secretos. Sin duda, uno de los grandes de Wii.

NUESTRO VEREDICTO

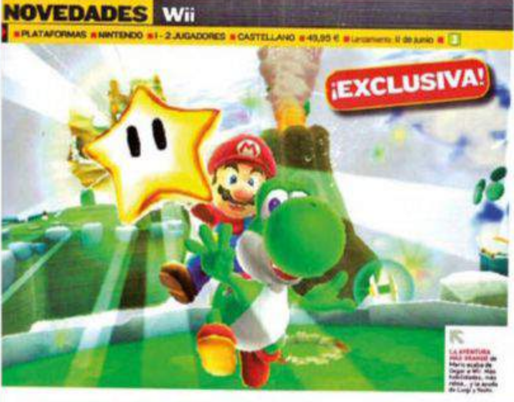
Lo mejor	Alternativas	Puntuaciones	Valoración
Su diversidad de situaciones: no hay un sólo instante de monotonía. **Los combates** acuñan una nueva acepción de acción, más libre, exigente y realista.	• **Los dos Mario Galaxy** comparten olimpo con este *Zelda*. • **Ocarina of Time** sigue siendo el mejor *Zelda*, seguido de *Skyward*. • **Xenoblade,** más RPG, roza el cielo por momentos.	**GRÁFICOS** El arte hecho videojuego. Es el *Zelda* más bello y original en 25 años. 97 / **SONIDO** Una auténtica sinfonía, pero las partituras distan del nivel de *Wind Waker*. 90 / **DURACIÓN** Nos ha llevado 50 horacas, sin contar sus muchos secretos y misiones. 98 / **DIVERSIÓN** Su variedad de puzles y combates alcanzan el equilibrio perfecto. 97 / PUNTUACIÓN FINAL 97	La mayor oda a una saga, a una consola y a un público que Nintendo podría habernos dedicado. Una traca final para Wii rebosante de magia, ingenio y creatividad, al servicio del mejor control por movimiento jamás logrado.
Lo peor			
Cambiar de arma se hace incómodo a veces, al tener que apuntar a la pantalla. **Las tres regiones** pueden parecer escasas, pero al revisitarlas la cosa cambia.			



Las galaxias estaban repletas de plataformas y enemigos... ¡de todos los tamaños!



Yoshi podía correr más rápido, saltar más alto y atrapar enemigos con su larga lengua.









SUPER MARIO GALAXY 2

Hay malos que no escarmientan. Bowser ha vuelto a tocarle los bigotes a Mario y él va a responderle con el mejor juego de plataformas de los últimos años. ¿Listos para el despegue?



su paso por la revista

Siempre que se anuncia la llegada de un nuevo *Mario*, en Hobby Consolas nos venimos arriba. Y en esta ocasión no fue distinto. Mario bajó de las estrellas hasta nuestras páginas en decenas de ocasiones.

2 cuando yoshi encontró a mario
super mario galaxy 2



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii**
- AÑO: **2010**
- N° DE LA REVISTA: **225**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

3 MISTERIOSAS FIGURAS acechan desde lo alto del fondo de la Galaxia LLamas Escalofriantes. ¿Qué serán?

60 MÚSICOS fueron necesarios para componer la banda sonora orquestada que ambienta el juego.

El fontanero de Nintendo cogió gusto al espacio exterior y volvió a recorrer las galaxias más recónditas del firmamento nintendero. ¡Una aventura galáctica!

La llegada del segundo Super Mario Galaxy no supuso una revolución tan grande como la del primero, pero Nintendo sacó su varita mágica para dar una magistral vuelta de tuerca a la idea que nos había conquistado 3 años antes. De nuevo, nos tocaba recorrer diferentes galaxias en busca de preciadas estrellas mientras sorteábamos retos plataformeros que desafiaban las leyes de la gravedad. La presencia de Yoshi, que acompañaba a Mario en diferentes momentos, fue una de las grandes novedades de este imprescindible del catálogo de Wii.



Aprovechar las habilidades de Yoshi era fundamental para avanzar.

nuestra nota

Junto a Link, con *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, Mario tuvo el honor de protagonizar el único juego capaz de hacerse con un 97 en esta época de la revista. ¡Y merecido!



NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD DE MISIONES** que hay, gracias al diseño de niveles, los trajes, los personajes...
- **EL APARTADO TÉCNICO** es sublime. Toda una demostración de lo que puede dar de sí esta consola.

lo peor

- **SORPRENDE MENOS** que la primera parte. Hay misiones y escenarios que ya están algo vistos.
- **ALGUNOS CHECKPOINTS** nos obligan a repetir demasiadas tareas si morimos y fastidian un poco.

alternativas

GRÁFICOS	Quedan por encima de los del primer «Galaxy» en colorido, efectos especiales y unos jefes que exprimen los circuitos de Wii.	96
SONIDO	Música orquestada y dinámica, con remezclas de clásicos (hasta del anterior «Galaxy»). Las voces vuelven a hacernos sonreír. ¡Yoshi!!	91
DURACIÓN	240 estrellas para conseguir, muchos secretos... Las ayudas allanan el camino, pero los cometas son más difíciles que antes.	97
DIVERSIÓN	Cada nivel es una experiencia distinta, plagada de sorpresas y humor. No es tan novedoso como el primero, pero sí está más pulido.	97

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Cuando llegó «Mario Galaxy», no tuvimos reparos en plantarle un 97, porque era tan redondo, alegre y original que estábamos seguros de que tardaría mucho en llegar algo que lo superara. Tanto ha sido así que solo su segunda parte lo ha logrado. Es más variado y espectacular, pero sorprende menos, razón por la que lo hemos dejado con la misma nota. Es, en cualquier caso, una obra maestra, un brillante recordatorio de lo geniales que pueden llegar a ser las plataformas y... el mejor juego que tiene Wii.

3 ya viene, el sangre de dragón

skyrim

- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS3 y Xbox 360**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **243**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LA VOZ DE PAARTHURNAX, el dragón, está interpretada por Charles Martinet. ¡Es el mismo que da vida a Mario Bros!

INCLUYE REFERENCIAS a juegos como *Pac-Man* o *Zelda*, así como a otras obras, como El Señor de los Anillos, 300 o Sleepy Hollow.

La saga *The Elder Scrolls* situó su quinta entrega en las salvajes tierras de Skyrim, 200 años después de los acontecimientos de *Oblivion*. ¿El resultado? Se resume en tan solo 3 palabras: Fus Ro Dah!

La definición de RPG alcanzó un nuevo nivel con la llegada de *Skyrim* a PS3 y Xbox 360. Bethesda recurrió a la fórmula que ya había utilizado en *Oblivion*, pero le añadió unas gotas de sangre de dragón para crear una hipnótica pócima que nos hizo perder la noción del tiempo mientras recorríamos los vastos parajes del mundo más grande, variado y vivo de la historia de la saga... y puede que de cualquier juego de rol hasta ese momento. Su riqueza era tal, que esta región de Tamriel se convirtió en sí misma en la verdadera protagonista de una aventura que, mientras la desgranábamos con un personaje de cualquiera de las 10 razas disponibles, no dejaba nunca de asombrarnos con la majestuosidad de sus tierras, lo diverso de sus gentes o la complejidad de sus mazmorras. ¡Y todo esto aderezado con dragones! ¿Se podía pedir algo más?



su paso por la revista

The Elder Scrolls V: Skyrim, junto a sus 3 expansiones, coparon un gran número de páginas de la revista, que contribuyeron a dejar constancia de la épica aventura del último Sangre de Dragón de Tamriel.



En nuestro preestreno ya os dejamos caer que estábamos ante algo muy grande.







La frontera está en el cielo

Guerrero, arquero, mago... podíamos desarrollar nuestro personaje libremente.

nuestra nota

Apostamos por él como firme candidato a "Juego del Año"... y no nos equivocamos. *Skyrim* consiguió, por méritos propios, unas notas que rozaron el sobresaliente en todos los apartados.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- **Las posibilidades jugables**, de combate, de pasatiempos... una barbaridad.
- **El diseño** de la región de Skyrim, que nos invita a explorar cada palmo a fondo.

Lo peor
- **Durante los combates** a veces tenemos la sensación de dar espadazos al aire.
- **Los numerosos bugs** con los que cualquier jugador se topará en su larga aventura.

Alternativas
- **Fallout 3 y New Vegas** tienen un estilo parecido aunque *Skyrim* está por encima de ellos.
- **Mass Effect 2** es otro de los grandes de esa generación, con un estilo más de ciencia ficción.

GRÁFICOS Todo está a un gran nivel, pero destacan los escenarios y los efectos.	93
SONIDO La banda sonora es de lo mejorcito, y los efectos son apabullantes.	96
DURACIÓN Terminar las decenas de misiones nos lleva de 150 a 200 horas.	98
DIVERSIÓN Deambular por Skyrim es muy divertido, adictivo y gratificante.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**96**

Valoración

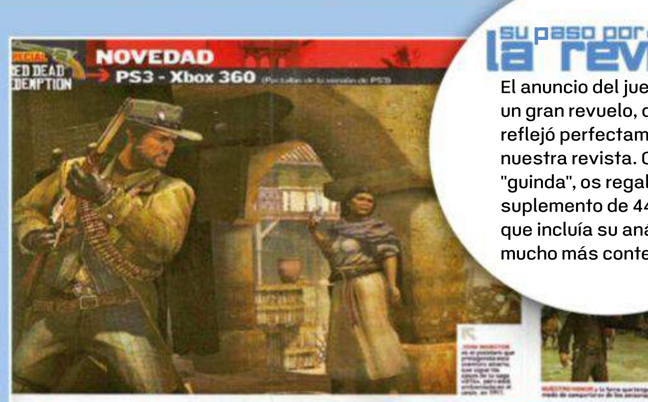
La saga *Elder Scrolls* da un salto (tecnológico y narrativo) muy grande respecto a la cuarta entrega. Todo está mejor diseñado: los escenarios, las mazmorras, los combates, los menús,... Es sin duda uno de los grandes juegos del año (como poco).

Los dragones habían regresado a Tamriel. ¿Cómo era posible?





Los tiroteos tenían gran peso en muchas de las misiones. ¡Eran muy intensos!



NOVEDAD
PS3 - Xbox 360

EL OESTE MÁS SALVAJE
RED DEAD REDEMPTION

Un siglo antes de que Niko Bellic llegase a Nueva York, ya había un héroe luchando contra su destino. Se llamaba Marston, y su historia está en nuestras manos... o mejor dicho, en nuestro revólver.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

LAS TRES ZONAS DEL JUEGO

MARSTON

su paso por la revista

El anuncio del juego causó un gran revuelo, que se reflejó perfectamente en nuestra revista. Como "guinda", os regalamos un suplemento de 44 páginas que incluía su análisis y mucho más contenido.

4 la mejor forma de vivir un western
red dead redemption



- COMPAÑÍA: **Rockstar**
- CONSOLA: **PS3 - Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **225**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

LAS VENTAS del juego superan, a día de hoy, los 14 millones de unidades.

LOS ZOMBIS invadieron el Viejo Oeste gracias a *Undead Nightmare*, una expansión del juego original.

Los creadores de *GTA* plasmaron su gran experiencia a la hora de crear "mundos abiertos" con un título imprescindible. Damas, caballeros... ¡bienvenidos al Viejo Oeste!

John Marston, un cuatrero chantajeado por los agentes federales, fue el protagonista de un western que brilló a la altura de las mejores películas de John Ford. Con una mecánica similar a *GTA*, pero con una muy distinta (y conseguida) ambientación de principios de siglo XX, que cambiaba los coches tuneados por diligencias, las ametralladoras por revólveres y los pubs de música electrónica por los clásicos "saloons", *Red Dead Redemption* pronto se convirtió en todo un fenómeno de masas gracias a su innegable calidad. Personajes repletos de carisma, misiones tan variadas como intensas, "timbas" de póker o Blackjack, duelos al amanecer... nunca hasta ese momento habíamos sentido tan de cerca el salvaje Oeste Americano

La libertad de acción era enorme, y podíamos realizar un gran número de actividades.



nuestra nota

David Martínez, el encargado de realizar el análisis, no escatimó en elogios a la hora de valorar *Red Dead Redemption*, al que calificó como "una aventura apasionante en todos los sentidos".



REPORTAJE

SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO ... OS EXPERTOS DE HOBBY CONS

Descubre a fondo el Salvaje Oeste
- El análisis más completo
- Todas las misiones
- El mapa al detalle
- Consejos y estrategias

RED DEAD REDEMPTION

El análisis fue el eje principal de un suplemento de 44 páginas, que también incluía guía y consejos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor
- LA LIBERTAD DE ACCIÓN, con unos escenarios enormes que recrean impresionantes parajes.
- LA AMBIENTACIÓN propia de las películas del Oeste, que refleja todos los tópicos del género.

lo peor
- NO ESTÁ DOBLADO al castellano, aunque las voces originales tienen un gran nivel.
- EL GUIÓN ES MÁS SIMPLE y los personajes son menos complejos de lo que hemos visto en «GTA».

alternativas

[illegible]

GRÁFICOS	Escenarios sobrecogedores y llenos de vida, con personajes bien animados. Los efectos del clima y la iluminación son brillantes.	93
SONIDO	Los diálogos se conservan en el inglés original. La banda sonora, que incluye tres temas vocales, alcanza un gran nivel.	86
DURACIÓN	Las 57 misiones del modo historia se acaban en 15 horas, pero aún nos queda un inmenso multijugador y las tareas secundarias.	96
DIVERSIÓN	La ambientación tipo western, la enorme libertad de acción y la historia de perdedores nos han enganchado como nunca.	97
PUNTUACIÓN FINAL		96

valoración

Los creadores de «GTA» nos han sorprendido con una "evolución" del género. Los edificios de Liberty City han dado paso a una representación de la naturaleza casi perfecta, con un argumento sólido y unos personajes que representan la época perfectamente. La sensación de libertad es inmejorable, así como el reflejo de la sociedad de principios de siglo, en la que nacían las primeras ciudades y los pistoleros comenzaban a desaparecer. Una aventura apasionante, con momentos que ponen los pelos de punta.





su paso por la revista

El anuncio del abandono de *Halo* por parte de Bungie hizo que subiera el interés por esta nueva entrega de la saga, lo que se tradujo en una cobertura muy extensa y repleta de la información más completa.

5 la vida antes del jefe maestro
halo reach



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **229**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

UNA EDICIÓN ESPECIAL DE XBOX 360, en color plateado y con motivos de la UNSC, fue lanzada junto al juego.

MÁS DE 200 MILLONES DE DÓLARES recaudó el juego tan solo durante su día de lanzamiento.

Bungie, creadores del universo *Halo*, cogieron las riendas de su saga más emblemática una última vez y nos regalaron un shooter épico que sirvió para conocer mejor los orígenes del Jefe Maestro.

El inicio de la guerra UNSC-Covenant tuvo en el planeta Reach uno de sus puntos calientes. Hasta aquel remoto lugar viajamos en esta precuela de la saga *Halo*, en la que no aparecían ni el Inquisidor ni el Jefe Maestro, y que estaba protagonizada por un miembro de la UNSC cuyas capacidades no tenían nada que envidiar al mítico héroe de la saga. Como de costumbre, la acción más intensa, apoyada esta vez por nuevas habilidades como el camuflaje activo o el holograma, fue la gran protagonista de este shooter, en el que las batallas contra grunts, jackals o élites adquirieron unas cotas de épica muy elevadas, tanto en la genial Campaña como en el impresionante multijugador online.



nuestra nota

La última entrega de *Halo* desarrollada por Bungie fue un perfecto broche de despedida del estudio para la saga más emblemática de Xbox. Un título absolutamente imprescindible.

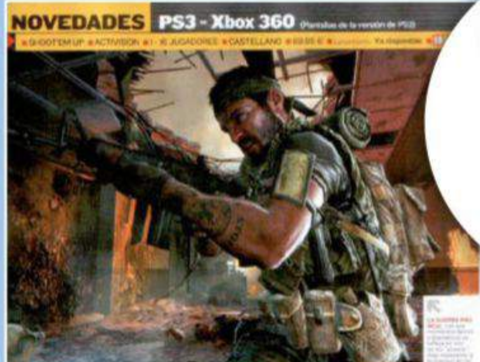






El modo multijugador ofrecía diversión casi infinita gracias a sus enormes posibilidades.







su paso por la revista

Activision anunció la nueva entrega de *Call of Duty* poco después de la salida de *Modern Warfare 2*, por lo que estuvimos siguiendo la pista a *Black Ops* durante casi un año completo. ¡Era uno de los juegos más esperados!



CUANDO ÉRAMOS SOLDADOS

CALL OF DUTY BLACK OPS

El principal enemigo de «Black Ops» no son los "charlies", ni el ejército soviético, sino la gran sensación que nos dejó la entrega del año pasado... ¿tiene armas suficientes para derrotarlo?

GOOD MORNING VIETNAM



El realismo era muy grande, dando lugar a un shooter brillante en la totalidad de sus apartados.

6 y así fuimos soldados
call of duty: black ops



- COMPAÑÍA: **Activision**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **231**
- NOTA: **96**

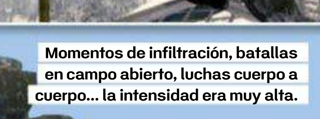
¡mosquis!

SU ÉXITO FUE BRUTAL y, a las 6 semanas del lanzamiento, los jugadores acumulaban 600 millones de horas de juego.

INCLUÍA HUEVOS DE PASCUA, sello de identidad de la casa, que eran tan numerosos como divertidos.

Superar el nivel de *CoD: Modern Warfare 2* no parecía sencillo, pero estos soldados dieron lo mejor de sí mismos para invadir nuestras consolas con un shooter realmente épico y sorprendente.

La Guerra Fría, con refriegas históricas como el desembarco de Bahía Cochinos o la Guerra de Vietnam, fue la ambientación elegida para la nueva entrega de *Call of Duty*, saga que, tras el genial *Modern Warfare 2*, consiguió superarse y hacer de *Black Ops* un shooter casi perfecto en todos los apartados. Empezando por su intensa campaña, que nos dejaba pegados a la silla durante sus 16 niveles, siguiendo por unos espectaculares apartados gráfico y sonoro que nos hacían sentir la guerra como nunca, y terminando, como no, por un casi infinito modo multijugador online, este shooter se convirtió en un clásico instantáneo y en una de las mejores entregas de la veterana serie de Activision. ¡Ah!, y por supuesto, ¡todo ello aderezado con un genial modo zombi!



Momentos de infiltración, batallas en campo abierto, luchas cuerpo a cuerpo... la intensidad era muy alta.

nuestra nota

"Un shooter casi perfecto". Así definimos en nuestra valoración a *Call of Duty: Black Ops*, la última entrega de la veterana saga que, una vez más, consiguió dejarnos alucinados.

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

¡PÓSTER DOBLE!

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

REPORTAJE EXCLUSIVO

CALL OF DUTY BLACK OPS

No juegues a la guerra, ¡vívela!

MEDAL OF HONOR

FALLOUT NEW VEGAS



Nuestra red de espías funcionó a la perfección y fuimos uno de los primeros medios en obtener los primeros detalles de la nueva entrega de *Call of Duty*.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- EL MULTIJUGADOR supera las expectativas, los nuevos modos y la personalización son brillantes.
- LA AMBIENTACIÓN es perfecta y nos permite vivir un pedazo de historia desde varios puntos de vista.

lo peor

- EL MODO 3D (para televisores compatibles) no está muy logrado. La profundidad es buena, pero marea.
- LA CAMPAÑA ES CORTA y no tiene modo cooperativo, ni operaciones especiales.

alternativas

La entrega del año pasado, «Modern Warfare 2» es brillante, y cuenta con modos adicionales, aunque no es tan "redondo" como éste, y lo mismo ocurre con «World at War», que es anterior en el tiempo. «Medal of Honor» también tiene un buen nivel, aunque queda por debajo de los «Call of Duty» en todos los aspectos.

GRÁFICOS Posiblemente los mejores que se hayan visto en el género. Con un realismo que asusta, una buena física y efectos muy innovadores.	96
SONIDO La música es excelente, el doblaje al castellano resulta aún mejor, pero lo que se lleva la palma son los efectos envolventes.	95
DURACIÓN El modo historia es corto, unas 6 horas, pero el multijugador es infinito, y aún nos quedan los zombis y Dead Ops Arcade.	95
DIVERSIÓN La campaña nos pone los pelos de punta, pero el multijugador lo supera. Estaréis "enganchados" durante meses.	97
PUNTUACIÓN FINAL	96

valoración

Muchos han estado esperando este juego durante un año, pero nosotros lo hemos esperado toda una vida. «Call of Duty Black Ops» está muy cerca de ser el "shooter" perfecto, gracias a una campaña que cuida tanto los niveles de acción como la trama, y que además cuenta con un apartado técnico que quita el hipo. Una vez más, llega acompañado de un modo multijugador insuperable, con una duración y profundidad sin precedentes. Y después de todo aún nos queda el entretenidísimo modo de los zombis. Magistral.





su paso por la revista

Tras la excepcional segunda entrega de *Uncharted*, todas las miradas estaban clavadas en la nueva aventura de Nathan Drake, incluida la nuestra, lo que se tradujo en una amplísima cobertura sobre el juego.

7 la última cruzada de drake
uncharted 3



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2011**
- Nº DE LA REVISTA: **242**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

EL PROGRAMA DE JIMMY FALLON fue el lugar elegido por Naughty Dog para mostrar la primera demo del juego.

THE LAST OF US se coló por error en el juego a través de un periódico, que hablaba de una infección fúngica, y que Naughty Dog olvidó eliminar.

La trilogía *Ucharted* en PS3 se cerró con una aventura que recogió lo mejor de las dos anteriores y potenció brutalmente su apartado técnico.

La búsqueda de una ciudad perdida, la Atlántida del Desierto, sirvió de inmejorable excusa para que Naughty Dog trajera de vuelta al intrépido Nathan Drake. A lo largo de 20 capítulos que nos llevaban a recorrer desde las calles de Londres hasta las áridas tierras de Siria, el caradura aventurero, al que acompañaba en muchos momentos Sully, su amigo y mentor, vivía algunas de las situaciones más espectaculares que habíamos visto jamás en una consola debido a su enorme intensidad y, por supuesto, a la impresionante factura técnica que lucía el juego, una de las más espectaculares de PS3.

El apartado técnico logró unas cotas de calidad pocas veces vista antes en PlayStation 3.



Un Nathan Drake más maduro que nunca, aunque sin perder su toque "gamberro", fue el protagonista de esta aventura, una de las mejores del catálogo de PS3.

nuestra nota

Calificamos a *Uncharted 3* como una obra maestra. La duración y el modo multijugador, que podía haber dado más de sí, fueron las únicas "manchas" en un expediente casi perfecto.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- El espectáculo no para: saltos, peleas, carreras... en los lugares más exóticos.
- El apartado técnico es lo mejor que hemos visto, hoy por hoy, en ninguna máquina.

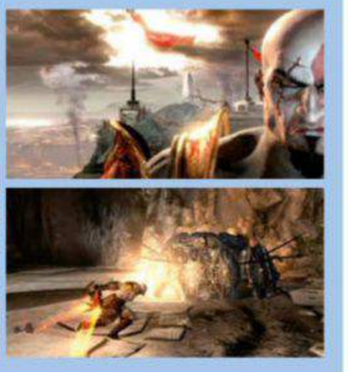
Lo peor
- Está demasiado inspirado por películas como Indiana Jones o La Momia.
- El multijugador es bastante "soso" especialmente el online competitivo.

Alternativas
- Uncharted 2, fue un título tan revolucionario como esta secuela, y está a precio reducido.
- Assassin's Creed, también mezcla plataformas y acción en un entorno muy exótico, aunque más abierto.

GRÁFICOS Sencillamente perfectos. No hay un juego tan cuidado como éste.	98
SONIDO Sensacional música (de inspiración árabe) y doblaje al castellano.	94
DURACIÓN Diez horas de campaña, rejugable, y un multijugador "normalito".	89
DIVERSIÓN Momentos de tensión y espectáculo que no olvidaréis nunca.	96
PUNTUACIÓN FINAL	96

Valoración
En esta tercera entrega, no sólo ha madurado Nathan; la historia es excelente, las secuencias espectaculares se alternan con combates, puzles y plataformas, y el apartado técnico es insuperable. Una obra maestra.


Los combates alcanzaron unas cotas de espectacularidad sin precedentes en la saga.







god of war III



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS3**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **223**
- NOTA: **95**

La trilogía del dios de la guerra se cerró con una entrega que potenciaba la crudeza de la acción.

Kratos libró su batalla final en el Olimpo en un juego que se mantuvo fiel a los dos anteriores, pero que destacó por su desmedida brutalidad y por su increíble apartado técnico, sellos de identidad del espartano. La intensidad habitual de los combates, que alcanzaba cotas épicas en los enfrentamientos contra los enemigos finales, y una impresionante ambientación, nos atrapaban sin remedio durante las 10 horas que duraba la culminación de esta inolvidable trilogía.



REPORTAJE

¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS DE GOD OF WAR III!

EL REGRESO DEL DIOS DE LA GUERRA

¡EXCLUSIVA!

LO QUE DEBES SABER

99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS

RED DEAD REDEMPTION

NUESTRO VEREDICTO

PUNTUACIÓN FINAL 95

Kratos anunció la tercera entrega de *God of War* en nuestra portada.

su paso por la revista

Desde sus primeros detalles, que os ofrecimos en exclusiva, en ningún momento perdimos la pista al juego, que tuvo mucha presencia en la revista.

nuestra nota

El Dios de la guerra consiguió un oro "olímpico" en nuestras valoraciones. Un genial broche final a la saga.

9 mass effect 2



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PS3 – Xbox 360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **233**
- NOTA: **95**

La segunda entrega de *Mass Effect* mejoró todos los aspectos del original y nos conquistó por completo.

El épico viaje de la Normandía siguió bajo la comandancia de Jonh Shepard, quien siguió recorriendo el espacio exterior en compañía de una tripulación compuesta por miembros de razas de toda la galaxia. La sensación de libertad, posibilidades y variedad de misiones eran ahora más grandes que nunca, lo que unido a una trama apasionante, que cambiaba con nuestras decisiones, hicieron de *Mass Effect 2* uno de los mejores juegos de rol de su generación.



su paso por la revista

Teníamos muchas esperanzas depositadas en *Mass Effect 2*, por lo que le dimos una amplia cobertura. Desde luego, no nos equivocamos con él.

En efecto, este es el mejor rol

MASS EFFECT 2

PREMIO A LOS PACIENTES

Shepard



El Hombre Ilusorio era un personaje de lo más misterioso...



John Shepard volvía a ser el protagonista de este brutal juego de rol.



Obtuvo unas notas casi perfectas, lo que le convirtió en uno de los estandartes del rol de esta generación.



...TRO VEREDICTO		Valoración
Alternativas	GRÁFICOS 95	Lo que convirtió a la versión Xbox 360 en un icono del rol está aquí, y el año transcurrido sirve para añadir pequeñas mejoras. Con la completa dosis de extras y la calidad previa, el resultado es el mejor juego de rol de PlayStation 3.
• Dragon Age Origins adapta el "estilo Bioware" al rol medieval. Tiene una calidad estupenda.	SONIDO 89	
• Fallout 3 y Fallout New Vegas también pueden interesaros, aunque su ritmo es un poco más pausado.	DURACIÓN 96	
	DIVERSIÓN 95	
	PUNTUACIÓN FINAL 95	



El apartado técnico era realmente espectacular en todos los sentidos.



10 super street fighter IV



- COMPAÑÍA: **Capcom**
- CONSOLA: **PS3 –360**
- AÑO: **2010**
- Nº DE LA REVISTA: **123**
- NOTA: **95**

Capcom corrigió y aumentó *Street Fighter IV* para crear uno de los mejores juegos de lucha de la historia de PlayStation 3 y Xbox 360.

Tras flipar con Street Fighter IV, esta nueva versión del arcade de lucha fue un paso más allá gracias a la incorporación de nuevos personajes, opciones online mucho más completas y otros acertados añadidos, como la inclusión de nuevos escenarios, finales inéditos o fases de bonus. ¿El resultado final de esta "actualización"? un juego de lucha inmenso, profundo y repleto de posibilidades que sirvió para devolver a la mítica saga a lo más alto.



PREESTRENO PS3 - Xbox 360

LAS CLAVES

Abril
Capcom
Lucha

SUPER STREET FIGHTER IV

Ya han demostrado que siguen en forma, pero ahora los luchadores callejeros tienen otro problema: ¡los rivales se multiplican!

¡OJO AL DATO!

EL ESPECTACULAR JUEGO ANTERIOR CRECERÁ CON MÁS LUCHADORES, MODOS Y ATAQUES

NOVEDADES PS3 - Xbox 360

LUCHA IN-SUPER

SUPER S... FIGHT...

¿ESTO ES NUEVO?

HAKAN

NUESTRO VEREDICTO			valoracion
lo mejor	alternativas	GRÁFICOS 95	
lo peor		SONIDO 88	
		DURACIÓN 94	
		DIVERSIÓN 95	
		PUNTUACIÓN FINAL 95	

A los 25 luchadores del primer juego se sumaron otras 10 nuevas incorporaciones.

nuestra nota

La leyenda de *Street Fighter* creció un poco más gracias a este juegazo... y a nuestra altísima puntuación.



Desde "darlo todo" en fiestas a aprender a cocinar con DS, o conducir el vehículo de Crazy Taxy. ¡Valemos para todo!

NUESTRO 20 ANIVERSARIO

En 2011 celebramos los 20 años de Hobby Consolas, y entre otras muchas cosas, publicamos una recopilación con algunas de nuestras imágenes más divertidas. ¡Qué dura es la vida del redactor! ¿No os parece?









También echamos la vista atrás y recordamos nuestro primer número. ¡Si es que nos puede la nostalgia!

curiosidades de la revista

Esta etapa estuvo repleta de grandes acontecimientos, como nuestro 20 aniversario, el nacimiento de Hobbynews o el rediseño total de la revista. ¡Vamos a hacer memoria!

Nace Hobbynews

El 20 de abril de 2010 dimos un paso de gigante hacia el mundo digital al poner en marcha Hobbynews, el primer portal de videojuegos creado por los expertos de Hobby Consolas, Playmania y Nintendo Acción. Vuestra respuesta fue, como siempre, excelente y la web tuvo un recibimiento espectacular. ¡El futuro había llegado!

Más de 40.000 personas pasearon entre los stands del primer GameFest, creando un ambientazo increíble.



ARRANCA GAMEFEST

En 2010 se celebró GameFest, la primera feria dedicada a los videojuegos celebrada en España, en la que participamos activamente.







moldeando hobbyconsolas

La celebración del 20 aniversario de Hobby Consolas trajo consigo una renovación total de la revista, que estrenó una imagen mucho más acorde con los tiempos que corrían, y contenidos más elaborados.

Con Hobby-news.es

Los contenidos se "enriquecieron" gracias a la presencia en internet del portal Hobbynews.es, que complementaba a la revista.

EDITORIAL

Los 20 años de Hobby Consolas

LA REDACCIÓN

Manuel del Campo fue el encargado de presentar la nueva imagen de Hobby Consolas en la Editorial.

EL SENSOR

La imagen

EL SENSOR

LOS MÁS VENDIDOS

EN ESPAÑA

¿Está justificado el precio de 250 euros para 3DS?

SUBEN

BAJAN

Nuevo Sensor

El Sensor, una de nuestra secciones clásicas, se amplió para ofrecer aún más información, candentes polémicas y la mayoría de nuestras "idas de olla".

¡ASÍ SE HABLA!

En ¡Así se habla! recogíamos las frases más destacadas que algunos famosos dejaban en sus Redes Sociales.

Más actualidad

La sección de noticias, que convivía con la de la web, fue "potenciada" con reportajes más exhaustivos de los temas más candentes de cada mes.

NOTICIAS

El origen de Lara Croft

Llega 3DS

Fechas, datos técnicos, anécdotas... las noticias tenían ahora una profundidad mucho mayor que en las anteriores etapas de Hobby Consolas.



EL SENSOR

El termómetro del mundo de los videojuegos

facebook

ÉXITO TOTAL DE LAS GAFAS 3D

Así visteis a Hobby en 3D

Dada la gran cantidad de fotos que nos habéis enviado, está claro que os encantó la experiencia tridimensional de Hobby Consolas del número anterior. Hemos seleccionado 10, pero podéis ver otras muchas en nuestra página de Facebook. ¡Son geniales!

Mouad Lakhlifi

Jesús Orellana Ramírez

Raúl Maldonado

Eloy Leal Bri

Laura Ardines

Noemí Martínez

LECTORES ¡EN 3D!

Hobby se sumó a la moda 3D y uno de nuestros números incluyó unas gafas e imágenes tridimensionales. ¡Y así lo vivisteis vosotros!



NOTICIAS

Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

ENTREVISTA - NINTENDO

Charles Martinet, la voz de Mario, visitó Hobby Consolas

El hombre que dobla a Mario estuvo en España para celebrar el lanzamiento de Super Mario Galaxy 2. Pese a su apretada agenda, Charles Martinet no quiso marcharse sin visitar nuestra redacción.

CHARLES MARTINET

Con la voz de Mario

Una de las visitas más divertidas que recibimos en la redacción fue la de Charles Martinet, el actor que pone voz a Mario en sus juegos. Además de tener la ocasión de entrevistarle, pudimos compartir muchas desternillantes anecdotas con él.

curiosidades de la revista 2010-2011

moldeando hobbyconsolas



MÁS VALE TARDE...

En junio de 2011, *Duke Nukem Forever* llegaba por fin a nuestras consolas. El juego fue anunciado por primera vez... en 1997,

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas		Valoración
La ambientación consigue que pasemos miedo "de verdad" en la consola. El apartado técnico es genial, con efectos, como la luz negra, muy innovadores.	Resident Evil 5, más centrado en los combates, aunque no da tanto miedo. Silent Hill Homecoming, con un estilo más psicológico. Forbidden Siren en PS3 y Alan Wake en Xbox 360.	GRÁFICOS Escalofriantes en ambos sentidos: por su acabado y por "gore". 94	La secuela de *Dead Space* toma los elementos básicos de cualquier "survival horror" y los lleva al límite.
Lo peor		SONIDO 94	
No hay casi enemigos finales, y la mayoría de los necromorfos son del anterior. El multijugador no transmite la sensación de terror del modo principal.		DURACIÓN	
		DIVERSIÓN	

Y la nota es...

Pese a que ya en esa época era un tema habitual de debate, nuestros análisis siguieron incluyendo puntuaciones numéricas en los diferentes apartados.

Reportajes "diferentes"

Además de la continuidad de las secciones habituales, empezamos a tratar la actualidad de una forma mucho más profunda, elaborando comparativas, tutoriales o reportajes de temas muy diversos.

¿SE PUEDE APRENDER JUGANDO?

Inglés, matemáticas, arte... Cada vez son más los juegos educativos, y eso nos hace pensar que muy pronto las consolas estarán presentes incluso en los colegios. ¡Ay, si hubiéramos pillado alguno en nuestra época!

Hablar de educación, aprendizaje y videojuegos fue uno de los temas que tratamos en la revista.

Visto así...

por Melissa

Os saludo como **recién llegada a esta redacción**, en la que si ves pelo largo es porque hay algún fanático de *Guitar Hero*. Desde luego mujeres, lo que se dice mujeres, no hay. **Mi nombre es Melissa y soy la excepción**, lo que se dice un bicho raro. Por eso me propongo descubriros un punto de vista diferente sobre los juegos con los que, seguramente, estáis familiarizados.

Este mes he conocido ***Mass Effect 2***: mucho tiro, mucha trama, entornos muy trabajados y... ¿qué decir de la retórica? Vaya charla hace falta para conseguir una escena romántica. **Ni Ovidio desarrolló tanto la persuasión como Shepard.** ¡Me habían hablado tanto de ello que pensaba que el final sería apoteósico!

MIRANDA SE PONE MELOSA en una escena "erótica" de *Mass Effect 2*.

Clásico encontronazo, beso de rigor y, de repente, ¡bluf! Fundido a negro. **Pero, ¿dónde está el "tema"? ¿Qué estafa es ésta?** Con lo que costó llegar ahí. Me pregunto si mi sobrino de 7 años encontraría ese momento final (de un minuto) erótico, porque comparado con cualquier **escena tórrida** de una peli de sobremesa es como ver a los osos Gummi campando por el bosque.

La polémica Melissa estrenó una columna en la que siempre trataba temas algo escabrosos. ¡Dio mucho de que hablar!

Más que juegos

Nuestro Escaparate se llenó, más que nunca, de los mejores estrenos de cine, música y literatura. Todo ello sin olvidar las mejores ideas para coleccionistas.

ESCAPARATE

MUCHO MÁS

DVD

Gru, mi villano favorito

Buried

Crónicas vampíricas

ESCAPARATE

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

LIBROS

Los Radley

MANGA Y CÓMIC

Películas en DVD, bandas sonoras, libros... y hasta gorros para sentirse Sonic. ¿Conocéis algún "centro comercial" más molón?



LOS PRECIOS DE LAS CONSOLAS

Así estaba el panorama de precios de las principales consolas en 2011, una época en la que la guerra por hacerse con el mayor número de usuarios era realmente encarnizada.



Nos vamos de "cumple"

Hobby Consolas no fue la única que estuvo de aniversario en esta etapa, y muchos otros personajes o consolas celebraron fechas muy señaladas. Mario y Pacman alcanzaron la treintena, mientras que *Metroid* cumplió 25 años y Sonic demostró ser un veinteañero en plena forma Todos llevaban toda una vida con nosotros.





Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima fueron dos de los personajes que pudimos entrevistar en exclusiva.

De tertulia con los mejores

Con motivo de nuestro 20 aniversario, los grandes genios del sector se prestaron a ser entrevistados en nuestra revista. Todo un lujo solo al alcance de Hobby Consolas



EL FACEBOOK DE LOS HÉROES

Facebook estaba de moda, y nosotros imaginamos cómo sería el muro de los grandes héros de los videojuegos. ¡Menudo lío!



Hicimos un repaso exhaustivo de las conferencias de las grandes compañías del sector.

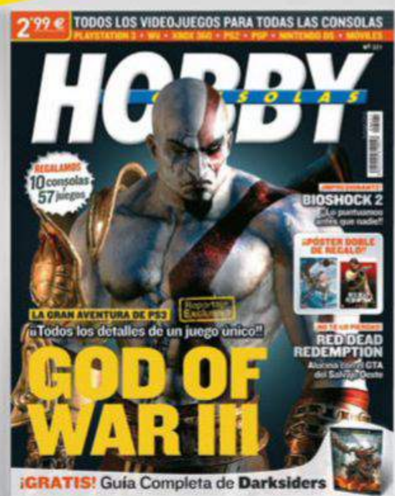


UN E3 ESPECTACULAR

Asistimos a dos E3 memorables, en los que vivimos de primera mano acontecimientos como la presentación oficial de Nintendo 3DS, Kinect o PlayStation Move.

marchando una de tapas

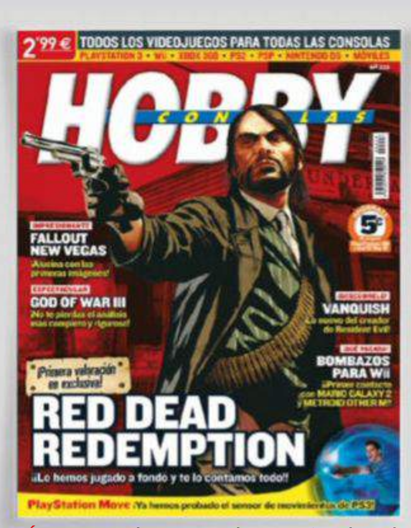
En esta época la revista evolucionó y maduró de una forma muy acusada, lo cual se reflejó en nuestras portadas. ¿Os apetece recordarlas con nosotros?



NÚMERO 221. Kratos, el Dios de la Guerra, ya era un habitual de nuestras portadas, pero eso no le impidió volver a ser el más duro del kiosco gracias al reportaje exclusivo de *God of War III*.



NÚMERO 222. El fenómeno de *Monster Hunter Tri* en Japón llegó hasta la tapa de este número, que también incluía el análisis de *Heavy Rain* y nuestra primera toma de contacto con *Alan Wake*.



NÚMERO 223. John Marston, el protagonista de *Red Dead Redemption*, se mostró así de desafiante en un completísimo número, en el que os desvelamos todos los secretos de PlayStation Move.



hobby consolas cumple 20 años

EL NÚMERO 233 fue muy especial para toda la redacción de Hobby Consolas, ya que coincidió con el 20 aniversario de la publicación del primer número de la revista, en 1991. Para celebrar una onomástica tan especial, estrenamos nueva imagen, mucho más moderna y acorde a vuestras sugerencias, y también actualizamos los contenidos de siempre, a los que comenzamos a acompañar con secciones, reportajes y suplementos totalmente nuevos. ¡Una nueva era!



NÚMERO 224. El análisis en exclusiva de *Lost Planet 2* resaltó en esta portada. ¡Pero no fue el único de aquel mes! También analizamos, entre otros, *Alan Wake* y *Monster Hunter Tri*. ¡Casi nada!



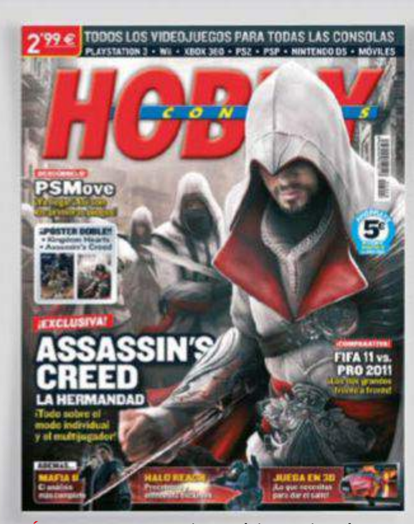
NÚMERO 225. Marcus Fénix, protagonista de *Gears of War*, volvió a ser la imagen principal de la revista gracias al anuncio de la tercera entrega de su saga. ¡Y también viajamos a Roma junto a Ezio!



NÚMERO 226. Nada menos que 46 páginas de reportaje sobre el E3 se escondían bajo la tapa de este número, a la que dieron ambiente *Killzone 3* y nuestros reportajes de 3DS y Kinect.



NÚMERO 227. *Castlevania Lords of Shadow* se hizo con la portada de este ejemplar gracias a su enorme calidad... y al reportaje y a la entrevista en exclusiva a sus creadores que le dedicamos.



NÚMERO 228. Los Asesinos volvieron a inundar nuestras PS3 y Xbox 360 gracias a *Assassin's Creed: La Hermandad* y, de paso, se pasaron por la redacción para lucir así de misteriosos.



NÚMERO 229. Las realistas refriegas bélicas de *Call of Duty: Black Ops* fueron tan intensas que incluso llegaron hasta nuestra portada. En el interior, nos pudisteis ver probando Kinect a fondo .



NÚMERO 230. *Need for Speed*, una de las sagas de velocidad clásicas de la historia de los videojuegos se renovó por completo en *Hot Pursuit*, y nosotros os contamos todos sus detalles.

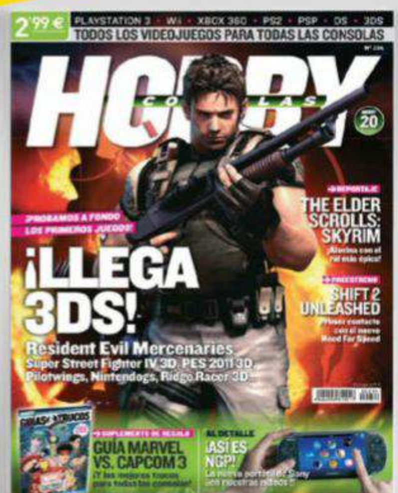


NÚMERO 231. *Crysis 2* fue el juego elegido para protagonizar la portada de este ejemplar. Su espectacular acción futurista en 3 dimensiones nos dejó realmente boquiabiertos.



NÚMERO 233. Nathan Drake volvió a la la palestra gracias a la nueva información, que os ofrecimos, en exclusiva, de *Uncharted 3*. ¡Y también tuvimos tiempo de enfrentar a Kinect con PS Move!





NÚMERO 234. Nuestro análisis exhaustivo de 3DS fue lo más destacado de este número, junto con nuestras primeras impresiones con PS Vita, a la que por aquel entonces se la conocía como NGP.



NÚMERO 235. Tras años y años de retrasos en su lanzamiento, por fin tuvimos la oportunidad de exprimir al máximo *Duken Nukem Forever*. ¡Y os lo contamos todo en exclusiva mundial!

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 243
HOBBY CONSOLAS
20
¡¡Las claves del juego más esperado!!
grand theft auto FIVE V
¡¡INFORME ESPECIAL!!
SUPER GUÍA SAINTS ROW THE THIRD
SUPLEMENTO: THE LEGEND OF ZELDA. 24 págs con la historia de una saga mítica
NOVEDADES: 50 PÁGINAS DE ANÁLISIS. COD Modern Warfare 3, Battlefield 3, Skyrim, Assassin's Creed Rev.
REPORTAJE: LLEGA EL MEJOR ROL. Final Fantasy XIII-2, Reckoning, Mass Effect 3

se anuncia oficialmente grand theft auto v

EL NÚMERO 243 fue uno de los más completos y espectaculares de la época. A los primeros detalles de *Grand Theft Auto V*, que os contamos en primicia, sumamos 50 páginas de novedades, entre las que incluimos los análisis de *COD: Modern Warfare 3* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, un extenso reportaje con los mejores juegos de rol del futuro y un suplemento especial de 24 páginas con la historia de la saga *The Legend of Zelda*. ¡Un número para el recuerdo!

EDITORIAL



BIENVENIDOS

Llegó el gran anuncio

MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

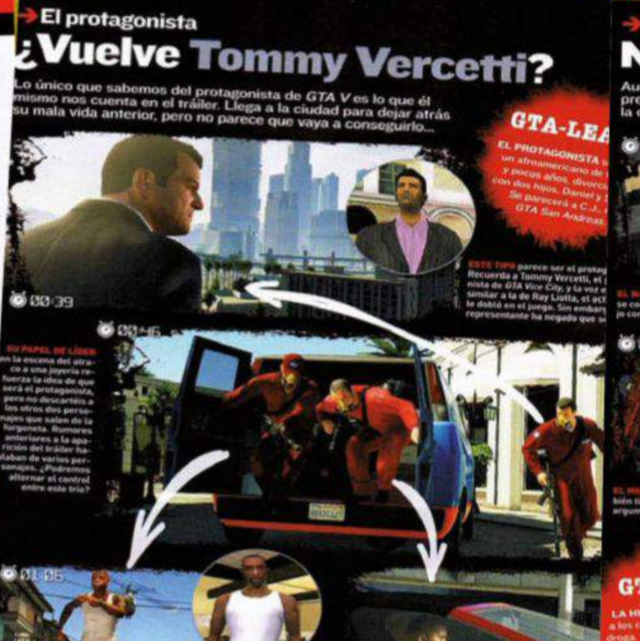
Está claro que la gente de Rockstar va por libre. Después de llevar meses especulando sobre el anuncio de *GTA V*, cuando menos lo esperábamos, en plena campaña de lanzamientos con los grandes juegos llegando a las tiendas, van ellos y nos sorprenden con el anuncio del juego (sin fecha ni plataforma, eso sí) y un tráiler espectacular "made in Rockstar" que nos ha dejado a todos con los pelos de punta.

Y en Hobby Consolas nos hemos puesto a investigar. Tal es la importancia del que sin duda es el juego más esperado de los últimos años, que nos hemos revisado el tráiler segundo por segundo y hemos tirado de nuestras mejores fuentes (fuera y... dentro de Rockstar) para ofreceros el informe más completo de todo lo que nos espera en esta nueva y prometedora entrega de la saga.

Claro que el mes nos ha dado para mucho más. Entre otras cosas, para analizar y puntuar la avalancha de novedades más brutal de todo el año, con los dos super shooters que están batiendo records de ventas en todo el mundo a la cabeza, y tras ellos títulos del calibre de *Zelda, Skyrim, Assassin's Creed, Super Mario 3D Land* o *Saints Row The Third*. Impresionante.

Y en este número concluimos la celebración de nuestros 20 años. Durante estos meses hemos dado un repaso a nuestra historia, a los grandes juegos que han pasado por nuestras páginas, a dos décadas repletas de ilusión y diversión. Gracias de nuevo de todo corazón por vuestras felicitaciones, por vuestras muestras de cariño y, sobre todo, por seguir acompañándonos mes a mes en esta apasionante aventura. ¡A por otros 20 años de videojuegos!







NÚMERO 236. Lara Croft estrenaba nueva imagen y no quiso perder la oportunidad de posar así de espectacular en nuestra portada. También pudimos verla en el impresionante póster de regalo.



NÚMERO 237. Ezio Auditore le cogió el gusto a eso de ser la imagen de Hobby Consolas y repitió la experiencia para hablarnos de su nuevo juego: *Assassin`s Creed: Revelations.*



NÚMERO 238. El E3 volvió a ser el eje central de nuestra portada, en la que os adelantamos lo más destacado de la feria: la presentación de Wii U, los datos de PS Vita y un bombazo como *Battlefield 3.*



NÚMERO 239. Nuestras primeras partidas a *Batman Arkham City* llamaron la atención del intrépido superhéroe, que se plantó así de desafiante en los kioscos. ¡Y nosotros encantados de que lo hiciera!



NÚMERO 240. La segunda portada para *Gears of War 3* de esta época llegó gracias al lanzamiento del juego, del que os ofrecimos un completísimo análisis. Qué grande es Marcus Fénix.



NÚMERO 241. Probar *Saints Row The Third* en exclusiva mundial fue todo un honor para nosotros, por lo que no pudimos resistirnos a brindar nuestra tapa a la salvaje aventura de Volition.


ón
capa a la crisis
ques de humor tan particulares, Rockstar
y pegada a la realidad: parece que el fantasma de
ufrimos también visitará las calles de Los Santos.



NÚMERO 242. Link regresó a Wii con *Skyward Sword*, lo que permitió al hyliano marcarse uno de los mejores juegos del año y hacerse con esta espectacular portada de la revista.



NÚMERO 244. Un atormentado Max Payne, que estaba a punto de embarcarse en su tercer juego, fue el encargado de anunciaros nuestro reportaje especial con los mejores 150 juegos para 2012.



el seguero que quería ser consolero

por **RAFAEL AZNAR**

bio

RAFAEL AZNAR tiene en los videojuegos su recuerdo más añejo. Tiene la imagen de Master System 2 con *Alex Kidd* y *Operation Wolf*, pero, sobre todo, la de Mega Drive con *Streets of Rage*, *Sonic*, *Golden Axe* y *Shinobi*. Por Sega, es lo que es.

DESDE 2008, está ligado a Hobby Consolas, donde ha firmado cientos de páginas sobre todo tipo de juegos, en especial de velocidad y deporte, dos de sus géneros predilectos. Sí, iba para periodista deportivo...

SU SAGA DE CABECERA es *Shenmue*, y cree que los videojuegos no deberían ser puntuados con un número, porque es casi imposible cuantificar el arte y las sensaciones que suscita.

El efecto mariposa revolotea, a menudo, por mi cabeza. Yo no creo en el destino, pero sí en la influencia de las casualidades, como las que me trajeron a mí hasta Hobby Consolas.

Mi hermano mayor, un seguero de pura cepa, me hizo entrar en contacto con los videojuegos con apenas cuatro años y, cómo no, con esta nuestra revista. La atracción fue tal que, cuando me preguntaban qué quería ser de mayor, decía entusiasmado que yo sería "consolero". En lo sucesivo, ir a salones recreativos con mi hermano pequeño (gracias, abuelo, mamá y papá por tantas pesetas) se convirtió en una costumbre y, por mi casa, fueron desfilando Game Boy, Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast, PS2, Game Boy Advance, Gamecube, PSP, Xbox 360...

Mi adolescencia la pasé en Fuerteventura, Hobby Consolas no llegaba a mi pueblo —y no había internet en esos años—, por lo que me tiré unos años sin poder leerla. Pero acabó por llegar y la visita al kiosco se convirtió en una feliz costumbre. Allá por el año 2000, con las tarifas planas ya en auge, conocí la web de Hobby Consolas Online, con su famoso Hobby Chat, donde pasé cientos de horas hablando con otros lectores. Por desgracia, tras un cambio de nombre a Conectajuegos, el portal se cerró. No lo sabía, pero eso sería clave para mi futuro...



Siempre guardaré un gran recuerdo de la presentación de *Gran Turismo 6*. No sólo pude hablar con Kazunori Yamauchi y Lucas Ordóñez, ¡sino también pilotar un Nissan GTR en Silverstone!

Álvaro Morillas, el gestor de aquella web, decidió fundar su propia página, Viciojuegos, que estaría hecha con contribuciones de sus usuarios. Tras pasar unos años en sus foros, cuando me fui a estudiar a Madrid, empecé a colaborar, haciendo análisis y asistiendo a presentaciones. Entonces llegó la madre de todas las casualidades. Por aquel entonces, metido en la vorágine de la licenciatura de periodismo, no siempre leía la revista, pero en octubre de 2008, a punto de coger un vuelo de vuelta a Madrid, en el aeropuerto, mi madre se empeñó en comprarme el número 205, para que me entretuviera. Allí, al final del Teléfono Rojo, había una convocatoria que me cambiaría la vida: "¿Quieres trabajar en Hobby Consolas?". Mandé varios de los textos que había escrito en Viciojuegos y a Javier Abad

Un hermano seguero, una escisión de Hobby Consolas online y un kiosco de aeropuerto: las casualidades me trajeron aquí

le debieron de gustar, porque me convocó a una prueba de acceso. Era el examen más difícil de mi vida. Me tocó analizar *Mirror's Edge*, igual que al gran Borja Abadíe, y era un plataformas tan original que el texto me salió solo. Me cogieron y, loco de mí, estuve a punto de renunciar, porque ese año estaba cursando tercero y cuarto de periodismo a la vez, y apenas tenía tiempo, pero me tragué el miedo y empecé a colaborar.

Durante los primeros meses, como me temía, no tuve tiempo para hacer gran cosa, pero, poco a poco, fui asumiendo un mayor volumen de trabajo y mayor destreza a la hora de trenzar textos. Nunca estaré suficientemente agradecido a Manuel del Campo, Javier Abad, David Martínez y Dani Quesada por darme carrete. Por aquel entonces, la sala de capturas de la redacción era un auténtico festival, con tótems del sector a quienes tengo una gran admiración, como el propio Abadíe, Gustavo Acero, Carlos Villasante, Rubén Guzmán, Dani Acal o Alberto Lloret.

Escribir en Hobby Consolas es el trabajo soñado. Cuando llega el lunes, no tienes que lamentarte, porque haces lo que te gusta, aunque tiene el inconveniente de que no desconectas nunca —a menudo, trabajas los fines de semana y hasta altas horas de la madrugada—. Ir a estudios, entrevistar a Yu Suzuki y a los jefazos de Naughty Dog, conducir en Silverstone, asistir a una final de la Liga de Campeones, ganar una versión periodística de la GT Academy... Yo sí que puedo decir que he vivido, aunque también ha habido momentos duros, como analizar *Yakuza 4* con falta de vista por tener las gafas rotas, realizar una guía de *GT5* en un pésimo momento anímico o aguantar la pamplina de los maletines.

Doy gracias a la mariposa que fuere, por mi alma "consolera", y a quienes han hecho posible la revista durante veinticinco años, incluidos los lectores que, mes tras mes, "procesionan" hasta el kiosco. Ése es el huracán que cita la teoría.